Ein Spiel von Kimmo Sorsamo

Kairo

Auf dem Bazar in Kairo geht es frühmorgens schon hoch her. Teppiche, Öle und edle Gewürze wollen an den Kunden gebracht werden. Aber nur ein großer Stand bringt den Erfolg.

2 bis 4 Spieler bauen als Händler ihre Marktstände aus, um kaufkräftige Kundschaft anzulocken. Manches Mal hilft da nur ein Marktschreier, denn die Konkurrenz ist groß und die Kunden wollen nicht weit laufen.

Spielmaterial

- **1 Spielplan**
- **6 Kunden aus Holz** – 1 je Farbe

- **33 Baukarten und 7 Marktschreierkarten**

27 Standardbaukarten

6 Jokerbaukarten

7 Marktschreierkarten

- **24 Hauptstände** – 6 je Spielersymbol

- **36 Ausbauten** – 6 je Farbe

- **1 Spielanleitung**
- **1 Stoffbeutel**
- **12 Medaillen** – 2 je Farbe, 1x in Gold und 1x in Silber

- **90 Geldmünzen** – 5 je Farbe im Wert 2; 10 je Farbe im Wert 1

- **6 Geldtableaus** – 1 je Farbe

- **4 Sichtschirme** – 1 je Spielersymbol, bestehend aus 3 Teilen.
- **4 Zählsteine aus Holz** – mit Aufklebern

Die Zählsteine werden vor der ersten Partie beklebt.

Spielablauf und Spielziel

Zu Beginn des Spiels hat jeder Spieler 3 eigene kleine Marktstände auf dem Spielplan. Es gibt Stände in 6 verschiedenen Farben, an die Kunden der gleichen Farbe gezogen werden können. Zieht ein Spieler einen passenden Kunden an seinen Stand, erhält er dafür Geld – umso mehr, je größer der Stand ausgebaut ist. Mit diesem Geld lassen sich die Marktstände erweitern.
Ausbauten bringen Siegpunkte – besonders viele Siegpunkte erhalten die Spieler, die im Wettbewerb um die größten Stände erfolgreich sind.

Es wird schnell sehr eng auf dem Marktplatz – da heißt es aufpassen, damit nicht die besten Bauplätze vergriffen sind. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau

1. Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt einen Marktplatz in Kairo.

2. Die **6 Geldtableaus** werden neben den Spielplan gelegt.

Die **Münzen** werden sortiert und entsprechend ihrer Farbe auf die Geldtableaus verteilt.

3. Die **Baukarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel auf dem Spielplan bereit gelegt. Anschließend kommen 4 Karten in die offene Auslage.

Die **Marktschreierkarten** werden auf das Marktschreierfeld gelegt.

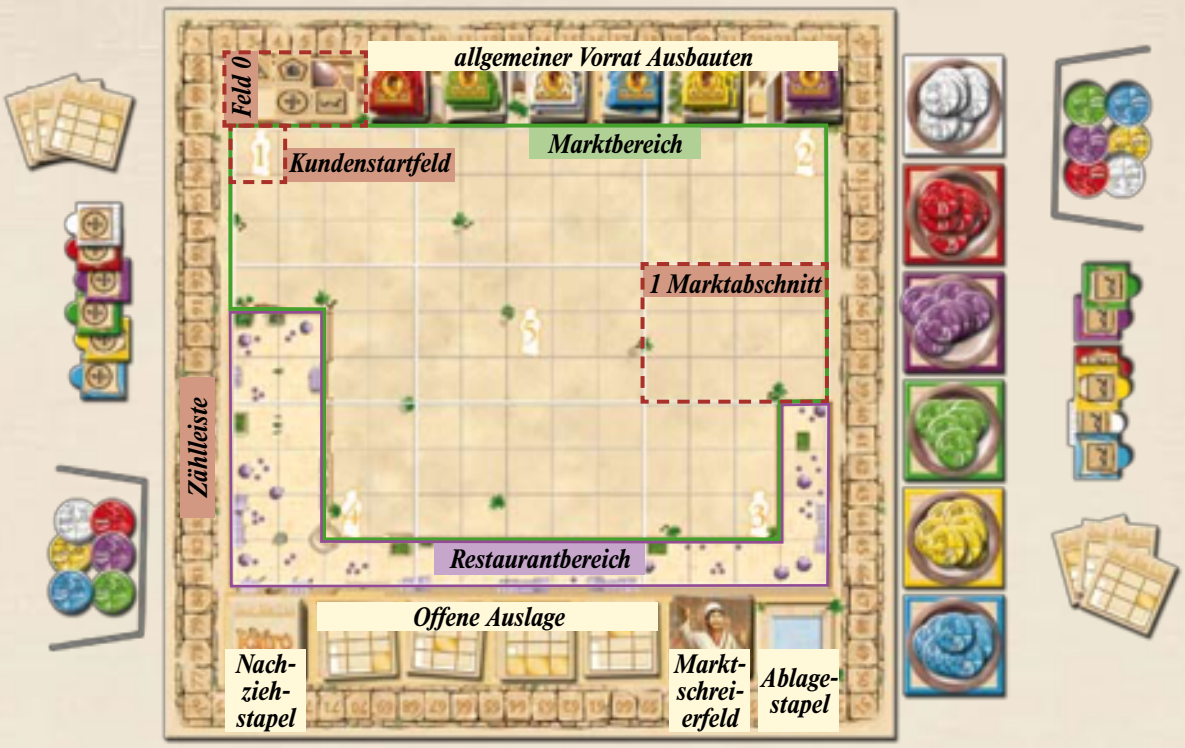
4. Die **Ausbauten** und **Medaillen** werden nach Farben sortiert und wie dargestellt auf die Felder des Spielplans gestapelt.

5. Die **6 Kunden** werden in den Beutel gegeben und gemischt.

Anschließend werden der Reihe nach 5 Kunden gezogen und auf die Kundenstartfelder im Marktbereich gestellt.

Der 6. Kunde kommt außerhalb des Spielplans zum Geldtableau gleicher Farbe.

Beispiel:



Jeder Spieler wählt ein Symbol und erhält folgendes Material:

- **1 Zählstein –** dieser wird auf das Feld 0 der Zählleiste gelegt.

- **1 Sichtschirm –** er wird aus drei Teilen zusammengesetzt.

- **6 Haupstandsplättchen –** sie werden offen ausgelegt.

Zusätzlich nimmt sich jeder Spieler:

- **1 Geld je Farbe–** Die Spieler halten ihr Geld hinter dem Sichtschirm verborgen.

- **3 Baukarten vom Nachziehstapel auf die Hand –** die Baukarten sollten im Spiel so auf der Hand gehalten werden, dass die Ausrichtung der Karten der Sicht des Spielers auf den Spielplan entspricht.

Für 2 und 3 Spieler nicht benötigtes Material wird zurück in die Schachtel gelegt.

Variable Startaufstellung

Nachdem das Spiel aufgebaut ist und die Kunden ihre Startposition eingenommen haben, wird der Startspieler ausgelost. Anschließend legt jeder Spieler 3 eigene Hauptstände.

Der Startspieler legt den ersten Hauptstand, ihm folgen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn, bis der letzte Spieler seinen dritten Hauptstand gelegt hat.

Es gelten die gleichen Regeln wie bei „● **a) Platzieren eines neuen Hauptstandes**“ (Seite 4).
Hinzu kommen 2 Besonderheiten, die für die Startaufstellung gelten:

- Es werden keine Baukarten gespielt.
- In jedem Marktabschnitt dürfen nur maximal 2 Hauptstände platziert werden.

Vorgegebene Startaufstellung für 4 und 3 Spieler

Es empfiehlt sich, die ersten Partien mit der vorgegeben Startaufstellung zu spielen – sie bietet einen schnellen Spieleinstieg.

4 Spieler

3 Spieler

Startaufstellung für 2 Spieler

Vorgegebene Startaufstellung:

Neben den je 3 Hauptständen der Spieler, gibt es 6 neutrale Hauptstände (N), die keinem der beiden Spieler gehören.

Variable Startaufstellung:

Beide Spieler platzieren ihre 3 Hauptstände. Anschließend werden die 6 neutralen Stände in den Beutel gegeben und gemischt.

Beide Spieler ziehen abwechselnd jeweils 1 Standplättchen und bauen es nach den Regeln der Variablen Startaufstellung (siehe oben) ein.

Spielablauf

Das Spiel beginnt.

Der Spieler am Zug muss **genau 1 von 3 möglichen Aktionen** ausführen:

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

■ **Marktstand bauen**

Baukarte ausspielen und:

- ● a) Platzieren eines Hauptstandes oder
- ● b) Platzieren eines Ausbaus oder
- ● c) Umzug eines Hauptstandes

■ **Kunden an einen Stand ziehen**

■ **2 Karten ziehen**

Marktstand bauen

Der Spieler am Zug spielt zunächst 1 Baukarte. Er nimmt entweder einen neuen eigenen Hauptstand oder einen Ausbau aus dem allgemeinen Vorrat und platziert ihn auf einen **freien Bauplatz** in dem Marktabschnitt, **den die Baukarte anweist.**

Ein Bauplatz ist frei, wenn sich dort **kein Standplättchen, Eingang oder Kunde** befindet.

Baukarte ausspielen

Um auf einem gewünschten Bauplatz bauen zu können, hat der Spieler 3 Möglichkeiten. Er spielt...

… 1 Standardbaukarte

Sie erlaubt den Bau auf 1 freien Bauplatz in dem hervorgehobenen Marktabschnitt.

… 1 Jokerbaukarte

Sie darf nur gegen Zahlung von 1 Geld in beliebiger Farbe gespielt werden und erlaubt den Bau auf 1 freien Bauplatz innerhalb 1 der 3 hervorgehobenen Marktabschnitte.

… 3 beliebige Baukarten

Besitzt ein Spieler nicht die passende Baukarte, darf er 3 Baukarten abwerfen und auf einem beliebigen freien Bauplatz bauen. Abgeworfene Jokerbaukarten kosten kein Geld.

Er legt die Karte(n) vor sich ab.

a) Platzieren eines neuen Hauptstandes

Der Spieler am Zug nimmt sich einen neuen Hauptstand aus seinem Vorrat und platziert ihn auf dem Spielplan.

Es gelten folgende Regeln:

Für den Bau werden **2 benachbarte freie** Bauplätze benötigt – einen für den Hauptstand selbst und einen für seinen Eingang.
Die Baukarte bestimmt den Bauplatz für den Hauptstand.

2 Bauplätze:

Hauptstand

Eingang

Violette Hauptstände dürfen **nur** im **Restaurantbereich, alle anderen nur im Marktbereich** platziert werden.

Hauptstände **müssen** so ausgerichtet werden, dass der **Eingang nur im Marktbereich** liegt.

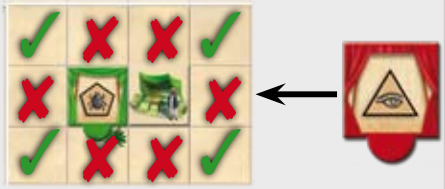
In jedem der neun Marktabschnitte darf **pro Farbe nur jeweils 1 Hauptstand** gelegt werden.

In diesem Marktabschnitt darf kein roter Hauptstand mehr gelegt werden.

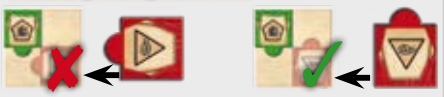
Gleichfarbige **Ausbauten oder Eingänge im gleichen** Marktabschnitt hindern **nicht.**

1 Marktabschnitt

Der Hauptstand darf nicht **orthogonal** (d.h. senkrecht oder waagerecht) an einem anderen Hauptstand oder einem Ausbau angelegt werden.



Er muss dabei so ausgerichtet werden, dass nicht mehrere Eingänge auf einem Feld liegen.



Anschließend legt der Spieler die Baukarte auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

b) Platzieren eines Ausbaus

Der Spieler am Zug nimmt sich einen Ausbau aus dem allgemeinen Vorrat, platziert ihn, zahlt die Kosten und erhält Siegpunkte.

Beim Platzieren gelten folgende Regeln:

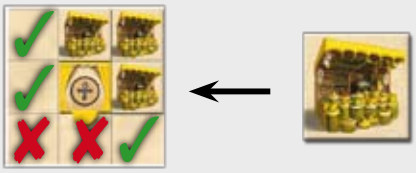
6 verschiedene Ausbauten

Der Ausbau benötigt **1 freien Bauplatz**.

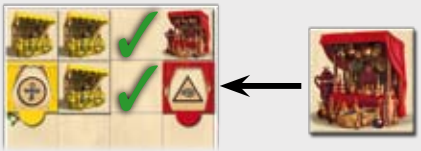
Violette Ausbauten dürfen **nur** im **Restaurantbereich** platziert werden.
Die Ausbauten in den **übrigen Farben** dürfen **nur** im **Marktbereich** platziert werden.

Der Ausbau muss **orthogonal** *(d.h. senkrecht oder waagerecht)* direkt an **den eigenen Stand gleicher Farbe** platziert werden.

Er darf dabei an den Hauptstand selbst oder an einen bereits vorhandenen Ausbau angelegt werden.



Verschiedenfarbige Stände dürfen durch Ausbauten miteinander verbunden werden.



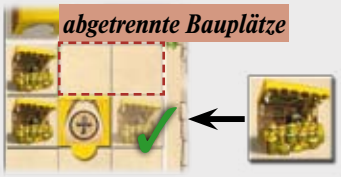
Gleichfarbige Stände dürfen **nicht** orthogonal durch einen Ausbau gleicher Farbe miteinander verbunden werden.

Anmerkung: Jeder Ausbau muss zweifelsfrei einem bestimmten Hauptstand zugeordnet werden können.

Jeder Ausbau muss so gelegt werden, dass alle Eingänge für alle Kunden erreichbar bleiben.

Es muss **mindestens 1 Weg** möglich sein, egal wie lang er ist.
(siehe Bewegung der Kunden Seite 7.)

Hingegen dürfen Marktbereiche, auf denen sich weder Kunden noch Eingänge befinden, abgetrennt werden.



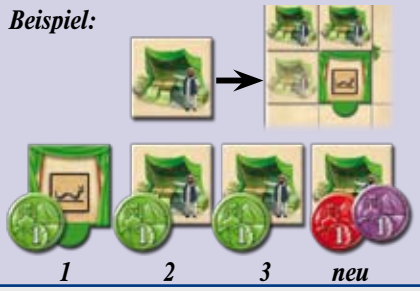
Die beiden abgetrennten Bauplätze können nur noch von Spieler ⊕ durch gelbe Ausbauten bebaut werden.

Kosten für den Ausbau

Die Kosten richten sich nach der **Gesamtgröße** des Standes nach dem erfolgten Ausbau. Sie betragen **1 Geld in der Standfarbe je Standplättchen.**

Es muss **mindestens 1 Geld** in Standfarbe bezahlt werden. Der Rest darf im **Verhältnis 2:1** mit Geld in beliebiger Farbe gezahlt werden.

Beispiel:



Siegpunkte für den Ausbau

Der Spieler erhält Siegpunkte für die Standgröße, sowie gegebenenfalls für Medaillen.

Standgröße:

1 Siegpunkt je Standplättchen.
Die Siegpunkte werden auf die Siegpunktleiste übertragen.

= 4 Siegpunkte

Medaillen:

<u>Ein Spieler hat als einziger den größten Stand:</u>

Besitzt ein Spieler nach einem erfolgten Ausbau als einziger den größten Stand in einer Farbe, hat er den Anspruch auf beide dazugehörigen Medaillen – Gold und Silber.

Ist es der erste Ausbau in einer Farbe, so nimmt sich der Spieler die beiden Medaillen aus dem allgemeinen Vorrat.

Befinden sich eine oder beide Medaillen bei Mitspielern, so werden sie von diesen an den Spieler mit dem größten Stand ausgehändigt.

<u>Mehrere Spieler haben den größten Stand:</u>

Zieht ein Spieler nach einem Ausbau mit dem größen Stand derselben Farbe gleich, erhält er die silberne Medaille vom Mitspieler.

Gleiches gilt für nachfolgende Spieler, die ebenfalls mit dem größten Stand derselben Farbe gleichziehen.

In all diesen Fällen bekommt der Spieler nur für die **im aktuellen Zug** erhaltenen Medaillen die dort aufgedruckten Siegpunkte und trägt sie auf der Siegpunktleiste ab.

Für Medaillen, die bereits vor dem Ausbau im Besitz des Spielers waren, erhält dieser **keine** Siegpunkte.

Anmerkung: Besitzt ein Spieler bereits vor einem Ausbau beide Medaillen, so erhält er nur die Siegpunkte für die Standgröße.

Medaillen werden gut sichtbar vor den eigenen Sichtschirm gelegt.

Anschließend legt der Spieler die Baukarte auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Umzug eines Haupstandes

Stellt der Spieler am Zug fest, dass ein eigener Hauptstand so eingebaut ist, dass er nicht ausgebaut werden kann, darf er diesen umziehen – vorrausgesetzt dieser Stand besitzt noch **keinen Ausbau**.

Der Hauptstand wird vom Plan genommen und muss **sofort** wieder neu platziert werden. Es gelten **alle Regeln** für „● **a) Platzieren eines neuen Hauptstandes**“ (Seite 4).

Spieler baut seinen violetten Hauptstand und nimmt Spieler damit die Möglichkeit, seinen grünen Hauptstand regelgerecht auszubauen. Ab jetzt darf Spieler ihn umziehen.

Anschließend legt der Spieler die Baukarte auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Kunden an einen Stand ziehen

Der Spieler am Zug wählt einen eigenen oder fremden Standeingang, an den er den farblich passenden Kunden zieht. (s. u. Allgemeine Bewegung der Kunden). Anschließend wird der gezogene Kunde mit dem Kunden außerhalb des Spielplans getauscht und der Spieler erhält Geld.

• Kunden ziehen

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

Der Eingang muss **frei** sein, d.h. **am Ziel des Weges** darf kein anderer Kunde stehen.

Der Kunde muss zu dem freien Eingang gezogen werden, den er auf **kürzestem Weg** erreichen kann.

Bei zwei oder mehr **gleich weit** entfernten freien Eingängen entscheidet der Spieler, zu welchem der Kunde geht.

Besitzt der Spieler **Marktschreierkarten**, kann er diese ausspielen, um den Kunden auch zu weiter entfernten freien Eingängen zu ziehen. Je eingesetzter Marktschreierkarte kann **ein** nähergelegener freier Eingang ignoriert werden. Gespielte Marktschreierkarten gehen zurück auf das Marktschreierfeld.

Der Kunde wird zum Eingang gezogen.

• Kunden tauschen

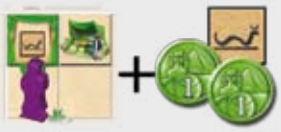
Nun wird der Kunde vom Spielplan genommen und zum farblich passenden Geldtableau gestellt. Seinen frei gewordenen Platz am Eingang nimmt der Kunde ein, der außerhalb des Spielplans steht.

Der grüne Kunde wird zum grünen Geldtableau gestellt. Der violette Kunde kommt zum Eingang.

• Geld erhalten

Eigener Stand:

Wurde der Kunde zum eigenen Stand gezogen, erhält der Spieler am Zug entsprechend der Standgröße 1 Geld je Standplättchen in der Farbe des Standes.



Spieler hat den Kunden an seinen Stand gezogen und bekommt 2 grüne Geld.

Fremder Stand:

Wurde der Kunde zu einem fremden Stand gezogen, bekommt der Spieler am Zug 1 Geld in Standfarbe. Der Besitzer des Standes erhält entsprechend der Standgröße 1 Geld je Standplättchen in der Farbe des Standes.

Spieler hat den Kunden an den Stand von Spieler gezogen. bekommt 2 grüne Geld, bekommt 1 grünes Geld.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Allgemeine Bewegung der Kunden

Es darf nur einer der 5 Kunden im Marktbereich bewegt werden. Ein Kunde läuft nur orthogonal von Feld zu Feld.

Sie dürfen dabei über freie Felder, Felder mit Kunden und Felder mit Eingang gezogen werden.

Der Weg eines Kunden darf nicht durch den Restaurantbereich führen.

2 Karten ziehen

Der Spieler am Zug zieht **2 Karten**.

Für jede einzelne hat der Spieler die Wahl zwischen:

• einer der offen ausliegenden Baukarten	• oberste verdeckte Baukarte vom Nachziehstapel	• Marktschreierkarte
Baukarten werden auf die Hand genommen. Sollte der Spieler nun mehr als 4 Baukarten auf der Hand halten, entscheidet er sich für 4 Karten, den Rest legt er auf den Ablagestapel. Hat der Spieler Karten aus der offenen Auslage genommen, wird diese **erst am Ende des Zuges** mit Karten vom Nachziehstapel **aufgefüllt.** *Anmerkung: Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.*		Marktschreierkarten werden offen neben dem Sichtschirm ausgelegt. Man darf beliebig viele Marktschreierkarten besitzen.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Schlussphase und Spielende

Sobald nach dem Erweitern eines Marktstandes der letzte Ausbau einer Farbe gelegt oder von 2 Farben nur noch jeweils 1 Ausbau übrig ist, beginnt die **Schlussphase**:

Ab sofort darf **nur noch die Aktion Marktstand bauen** ausgeführt werden.

Kann oder möchte ein Spieler nicht mehr bauen, endet für ihn das Spiel. Die übrigen Spieler spielen solange weiter, bis kein Spieler mehr bauen kann oder möchte. **Mit der letzten Bauaktion endet das Spiel.**

Anmerkung: Ein Spieler, der auf seine Bauaktion verzichtet, kann in den folgenden Runden nicht wieder ins Spiel einsteigen. Es ist möglich, dass der letzte Spieler mehrfach hintereinander baut.

Schlusswertung

Nun werden alle Medaillen noch einmal gewertet. Die aktuellen Inhaber übertragen die Siegpunkte auf die Zählleiste.

Abschließend erhalten die Spieler für übriggebliebenes Geld Siegpunkte. **Je 3 Geld 1 Siegpunkt.**

Beispiel:

= 15 SP

= 2 SP

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Besonderheiten im Spiel zu zweit

Neutrale Hauptstände können weder umziehen noch ausgebaut werden.

Spieler, die Kunden an einen neutralen Eingang führen, erhalten 1 Geld in Standfarbe.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany